

**TUGAS AKHIR**

**DASAR PROGRAM PERENCANAAN DAN**  
**PERANCANGAN ARSITEKTUR**  
**(DP3A)**

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN**  
**COMPUTER TRADE CENTER DI SURAKARTA**



Diajukan sebagai Pelengkap dan Syarat  
guna Mencapai Gelar Sarjana Teknik Arsitektur  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

NURAINI MARSUDI

D 300 060 003

**FAKULTAS TEKNIK JURUSAN ARSITEKTUR**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2010**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Judul**

Computer Trade Center di Surakarta

### **1.2 Pengertian Judul**

Computer : alat yang digunakan untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan. walaupun asalnya kata komputer berarti orang yang melakukan perhitungan, akan tetapi arti kata ini kemudian dipindahkan kepada mesinnya sendiri.<sup>1</sup>

Trade : *Trade is also called commerce or transaction* . Perdagangan juga disebut perdagangan atau transaksi . Perdagangan merupakan pertukaran sukarela barang , jasa , atau keduanya. *A mechanism that allows trade is called a market* . Sebuah mekanisme yang memungkinkan perdagangan disebut pasar .<sup>2</sup>

Center : Sama dengan pusat ; pokok yang menjadi pimpinan (berbagai urusan, hal dan sebagainya) .<sup>3</sup>

Di : Kata perangkai yang menyatakan tempat.<sup>4</sup>

Surakarta : Suatu Kota yang berbentuk kotamadya terletak di bagian timur propinsi Jawa Tengah.<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> Tim Penyusun KBBI, Kamus Umum Bahasa Indonesia, PT. Balai Pustaka, Jakarta, 1988.

<sup>2</sup> Meriwn Wester, Webster Trird New International Dictionary, 1983.

<sup>3</sup> Tim Penyusun KBBI, Kamus Umum Bahasa Indonesia, PT. Balai Pustaka, Jakarta, 1988.

<sup>4</sup> Tim Penyusun KBBI, Kamus Umum Bahasa Indonesia, PT. Balai Pustaka, Jakarta, 1988.

<sup>5</sup> Tim Penyusun KBBI, Kamus Umum Bahasa Indonesia, PT. Balai Pustaka, Jakarta, 1988.

### **Pengertian Keseluruhan Judul**

Computer Trade Center di Surakarta adalah pusat perdagangan computer di Surakarta, yang berfungsi memberikan wadah untuk memasarkan komputer dan perlengkapannya dengan ditunjang usaha berbentuk promosi yang bersifat tetap maupun temporer, sebagai salah satu usaha memperkenalkan teknologi komputer kepada masyarakat umum , pendidikan dan hiburan.

### **1.3 LATAR BELAKANG**

Perkembangan dunia tehnologi saat ini semakain memudah kan manusia dalam menjalankan aktifitas dan peranannya dalam pembangunan sumber daya manusia.Komputer sebagai alat yang memiliki peran besar dalam membantu manusia dalam menguasai ilmu pengetahuan dan informasi dari tahun ketahun juga mengalami perkembangan yang pesat dan meluas berbagai profesi dan meyebar keseluruh pelosok dunia,

Sebagai contoh salah satu nya yaitu Trade Center terlengkap dan paling modern di kota Jakarta. *Lindeteves Trade Center* berlokasi di Jl.Hayam Wuruk (persis sebelah Glodok) yang merupakan salah satu urat nadi areal perdagangan di indonesia bahkan di Asia Tenggara. Tenant mix yang mengisi Lindeteves Trade Center terdiri dari berbagai kategori seperti:Handphone, home electronic, tools, computer dan sebagainya.




Kota Solo memiliki posisi yang cukup strategis sebagai sentra perdagangan dan industri.Keberadaan pusat pelayanan komputer di kota semakin berkembang tahun ketahun.Hal ini dapat dilihat pada lingkungan sekitar lembaga-lembaga pendidikan yang ada baik pendidikan tingkat menengah umum maupun perguruan tinggi,selain itu banyak terdapat persewaan-persewaan komputer dan toko-toko computer yang selalu dipenuhi pelajar dan mahasiswa.Kursus-kursus komputer pun semakin marak dan berkembang dengan cepat baik kursus komputer umum maupun kursus komputer untuk bidang-bidang tertentu seperti grafis, akuntansi dan sebagainya.

Namun, keberadaan wadah yang menyediakan penjualan komputer di Kota Surakarta tersebar sehingga sulit dijangkau oleh masyarakat umum maupun para pelajar, hal ini menuntut adanya suatu pusat yang bisa mewadahi dan mampu memberikan segala kebutuhan masyarakat umum, khususnya pelajar di bidang komputer baik berupa, pemasaran, informasi, dan promosi. Pemusatan kegiatan di bidang perkomputeran ini memudahkan masyarakat, untuk mendapatkan pelayanan di bidang teknologi informasi.

Salah satu contoh bangunan – bangunan perwadahan kegiatan computer yang masih terpencar di kota Surakarta:

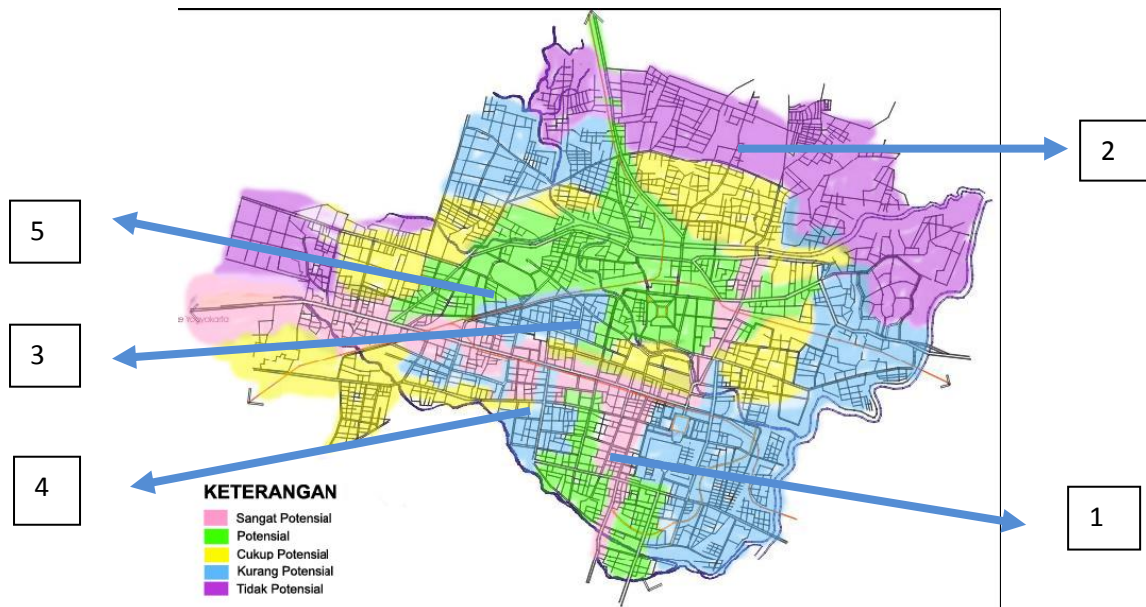
Tabel1.1 Perwadahan kegiatan computer di surakarta

No	Perwadahan Kegiatan Komputer	Bidang Usaha
1		<p>Menjual Tentang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Periperal computer</li> <li>• Accessores computer</li> <li>• Service computer</li> <li>• Notebook</li> <li>• Printer</li> <li>• Personal Computer</li> </ul>
2		<p>Internet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Browsing</li> <li>• Chatting</li> <li>• Game On Line</li> <li>• Download</li> <li>• Cafe</li> </ul>

3		<p>Grafika</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain-Setting</li> <li>• Scan-Pengetikan</li> <li>• Copy CD/VCD/DVD</li> <li>• Print Warna,Foto,Lazer</li> </ul>
4		<p>Progam Reguler</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desain Grafis</li> <li>• Web animation</li> <li>• 3D produksion</li> <li>• Foto Grafi Digital</li> </ul>
5		<p>Pameran computer</p>

Sumber : dok. Pribadi,2010

## Penyebaran di Berbagai Titik Lokasi Kegiatan Komputer di Surakarta



**Gambar I.1** Beberapa Titik Lokasi Penyebaran Kegiatan Komputer di Surakarta

**Sumber :** Rekonstruksi Penulis, 2007

Kota Solo memiliki lokasi site yang strategis dan aksesibel bagi seluruh masyarakat kota Solo dan sekitarnya untuk perwadahan Computer Trade Center di Surakarta yang secara kualitatif mampu menyediakan fasilitas di bidang komputer yang meliputi kegiatan pemasaran , promosi, pendidikan dan hiburan.

Ruang pameran, informasi dan promosi produk komputer yang diadakan selalau meminjam ruang – ruang pameran di Hotel Diamon, Gedung Graha Wisata Niaga ,SGM atau pusat- pusat perdagangan, untuk itu peyelenggara pameran mengharapkan suatu tempat kegiatan-kegiatan tersebut menjadi satu tempat untuk wadah yang internatif.<sup>6</sup>

Dari wawancara tersebut biasa diambil kesimpulan di Surakarta sangat membutuhkan wadah pameran, informasi dan promosi produk computer seperti di atas.

---

<sup>6</sup> Wawancara Panitia peyelenggara pameran, 2010

Selain wadah yang biasa menampung kegiatan pameran, informasi dan promosi produk computer di Surakarta belum ada suatu wadah yang bias menampilkan suatu wadah dimana penampilan belum terpikirkan karena yang di wadahi computer maka dapat diperkirakan penampilan wadahnya menyerupai atau menyesuaikan bentuk computer dan kominikatif.

Hasil gabungan computer dan beberapa counter computer menyatakan bahwa ;

- Pameran computer di adakan secara periodik dan tidak pasti dalam satu tahun karena pameran ini menggunakan pameran yang luas
- Bila mana kegiatan pameran, informasi dan promosi produk computer di punyai Gabungan computer di Surakarta maka permasalahan yang timbul ruang pamer yang di gunakan secara periodik dalam kesehariannya harus bisa di pakai untuk kegiatan lain.<sup>7</sup>

Dari hasil wawancara diatas dalam kegiatan pemasaran , promosi, pendidikan dan hiburan dibutuhkan ruang Feleksibel dengan kata lain ruang-ruang promosi yang bersifat periodik misalnya ruang pameran yang tidak tetap harus bisa di ubah dengan kegiatan sifat tetap.

Sehingga pada Computer Trade Center di Surakarta membutuhkan fleksibelitas ruang pameran yang fleksibelitas .

---

<sup>7</sup> Wawancara Panitia peyelenggara pameran, 2010

## 1.4 PERMASALAHAN

### 1.4.1 Umum

*Computer Trade Center* di Surakarta adalah bangunan arsitektural bersifat komersial yang berfungsi sebagai wadah untuk pemasaran dan promosi komputer yang berlokasi di kota Solo. Beberapa permasalahan yang harus diungkap adalah :

- a. Lokasi site di kota Surakarta yang strategis dan aksesibel bagi seluruh masyarakat kota Solo dan sekitarnya
- b. Pewadahan *Computer Trade Center* di Surakarta yang secara kualitatif mampu menyediakan fasilitas di bidang komputer yang meliputi kegiatan pemasaran , promosi, pendidikan dan hiburan.
- c. Penekanan pada ruang pameran yang menggunakan lay out fleksibilitas pada bangunan moden *Computer Trade Center* di Surakarta.

### 1.4.2 Khusus

Untuk memenuhi tuntutan sebuah *Computer Trade Center* maka perlu dipecahkan beberapa permasalahan khusus yaitu:

- a. Bagaimana menata site, bangunan dan ruang yang representatif kualitatif (berkarakter/citra sebuah bangunan komersial *Computer Trade Center* di Surakarta)
- b. Bagaimana menentukan ruang pemasaran yang nyaman dan menguntungkan secara komersial, program ruang pendidikan yang efektif, dan program ruang hiburan yang nyaman dalam *Computer Trade Center* di Surakarta.
- c. Bagaimana mengidentifikasi bangunan moderen sebagai konsep ;
  - 1) Mencerminkan ekspresi sebagai sebuah bangunan berkarakter dengan citra modern.



- 2) Mencerminkan ekspresi bangunan yang komunikatif dan atraktif sebagai bangunan yang dapat menarik pengunjung

## **1.5 TUJUAN DAN SASARAN**

### **1.5.1 Tujuan**

Menyusun konsep perencanaan dan perancangan Computer Trade Center di Surakarta sebagai pusat pemasaran dan promosi produk-produk komputer di Surakarta

### **1.5.2 Sasaran**

Membuat Konsep perencanaan dan Computer Trade Center yang meliputi:

- a. Konsep penataan lahan dan site ,bangunan,ruang.
- b. Konsep perancangan fisik bangunan yang meliputi; konsep peruangan (konsep besaran ruang, konsep organisasi ruang, zonifikasi ruang dan konsep persyaratan ruang) yang spesifik sesuai dengan fungsinya sebagai pusat promosi, pemasaran produk computer,pendidikan dan hiburan .
- c. Konsep Penekanan pada ruang pameran yang menggunakan lay out fleksibilitas pada bangunan moden Computer Trade Center di Surakarta.

## **1.6 LINGKUP DAN BATASAN**

### **1.6.1 Lingkup Pembahasan**

- a. Pembahasan hanya meliputi disiplin ilmu arsitektur, sedangkan disiplin ilmu lain hanya sebatas pendukung, akan dibahas secara garis besar saja dan disetaraskan dengan tujuan dan sasarannya.
- b. Pemilihan lokasi merupakan lokasi yang dianggap paling sesuai dengan proyek ini, dengan kriteria-kriteria yang mendukung keberadaannya.
- c. Nilai ekonomi dalarn proyek ini tidak dibahas dalarn penutisan. Ilmu ekonomi sebatas efektifitas dan efisiensi bangunan (ekonomi bangunan).

#### 1.6. 2 Batasan

- a. Pada ruang pameran yang menggunakan layout fleksibilitas pada bangunan moden Computer Trade Center di Surakarta atraktif dan komunikatif sebagai sebuah Solo Computer Trade Center.
- b. Kegiatan pada Computer Trade Center yang terdiri dari perdagangan, pendidikan dan hiburan mempunyai bobot pembahasan yang berbeda. Penekanan lebih diberikan kepada kegiatan pemasaran, sedangkan kegiatan promosi, pendidikan dan hiburan merupakan penunjang dalam Computer Trade Center tersebut.
- c. Prediksi bahwa Peruntukan. Bangunan sebagai bangunan komersial selama 10 tahun dengan skala pelayanan seluruh Kota Surakarta dan Solo Raya

### 1.7 METODA PEMBAHASAN

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditetapkan meliputi metode penelusuran masalah metode pengumpulan data

#### 1.7.1 Penelusuran Masalah

- a. Observasi meliputi:
  - Observasi keberadaan tempat-tempat penjualan produk elektronik. Observasi ke tempat pameran elektronik dan komputer dan elektronik, untuk mendapatkan data mengenai fasilitas yang mewadahi kegiatan promosi, perdagangan computer, pendidikan dan hiburan.
- b. Studi literatur meliputi:
  - Peraturan daerah yang terangkum dalam RUTRW dan RUTRK Surakarta
  - Buku-buku yang mendukung tinjauan mengenai dunia komputer
  - Buku-buku yang menunjang pembahasan secara arsitektural.

- Karya ilmiah (konsep/skripsi) yang telah ada sebelumnya, baik yang terdapat di UMS maupun di luar UMS.
  - Studi di internet
- c. Empiris, meliputi:
- Metode empiris ini dilakukan dengan mencari contoh-contoh Computer Trade Center dan bangunan-bangunan sejenis dan bangunan dengan pendekatan Metafora dalam arsitektur sebagai sumber informasi tidak tertulis sebagai preseden.

#### 1.7.2 Pencarian Data.

- a. Survey dan Wawancara
- Studi langsung di lapangan mengenai kondisi perdagangan produk komputer di Surakarta kepada pihak-pihak terkait seperti pemilik toko komputer dan agen-agen resmi dari perusahaan vendor komputer yang ada di Surakarta sebagai data primer.
- b. Studi Literatur
- Studi literature untuk mencari sumber informasi yang berkaitan dengan Computer Trade Center
- c. Empiris, meliputi:
- Pada ruang pameran yang menggunakan lay out fleksibilitas pada bangunan modern Computer Trade Center di Surakarta.

#### 1.7.3 Analisa

Analisis dilakukan dengan didasari aspek-aspek sebagai berikut:

- d. Kualitatif, dengan menentukan kriteria karakteristik yang sesuai dengan tuntutan yang memperhatikan hasil evaluasi yang telah dilakukan pada lingkungan objek observasi. Analisis ini digunakan pada :
- Penentuan tapak berdasarkan potensi dan masterplan.
  - Penentuan ungkapan fisik zonifikasi ruang.

- Penentuan ungkapan fisik desain bangunan yang sesuai dengan lingkungan.
- e. Kuantitatif, yang merupakan asumsi proyeksi untuk menghasilkan variabel-variabel pasti dari objek. Analisis ini digunakan pada :
  - Penentuan program kegiatan berdasarkan konfigurasi kegiatan dan kebutuhan ruang.
  - Penentuan besaran ruang dan pola tats ruang yang relevan dengan konfigurasi kegiatan

#### 1.7.4 Eksplorasi

Eksplorasi dilakukan dengan menguraikan "*main idea*" berdasarkan pada kata kunci yang terdapat dalam "*main idea*" tersebut. Masing-masing kata kunci yang diperoleh dijabarkan dan kemudian dihubungkan untuk mendapatkan pokok-pokok permasalahan yang menjadi esensi pemicu maupun embrio dari "*main idea*" yang ditangkap. Esensi-esensi pemicu mejadi penyelaras antara persepsi yang ada dengan kondisi rill yang terjadi. Proses eksplorasi ini jugs menjadi penyuplai pemahaman-pemahaman yang diperlukan dalam proses selanjutnya seperti misalnya pada penentuan judul maupun pada proses pendekatan konsep rancang bangun, dan sebagainya.

#### 1.7.5 Perumusan Konsep

Merumuskan konsep dan hasil analisa antar komponen pembahasan dan out put-nya merupakan bahan perancangan fisik Solo Computer Trade Center.

\

## **1.8 SISTEMATIKA PENULISAN**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Mengungkapkan ide, permasalahan dan persoalan mengenai perkembangan dunia komputer di Kota Solo, melalui pengungkapan latar belakang masalah, tujuan dan sasaran yang akan dicapai serta dilengkapi dengan pembahasan, metoda pembahasan dan sistematika pembahasan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada ruang pameran yang menggunakan lay out fleksibilitas pada bangunan moden Computer Trade Center di Surakarta.

### **BAB III TINJAUAN SURAKARTA DALAM PERENCANAAN DANPERANCANGAN**

Mengemukakan tinjauan mengenai Solo Computer Trade Center secara umum berisi tinjauan tentang dunia komputer, sistem promosi dan pemasaran, fungsi Solo Computer Trade Center dan Tinjauan Empirik bangunan lain yang sejenis.

### **BAB IV ANALISA PENDEKATAN KONSEP PERENCANAAN DANPERANCANGAN**

Tahap keempat berisi tentang analisis pendekatan serta konsep perencanaan dan perancangan tentang gagasan perencanaan, analisis dan konsep site, analisis dan konsep ruang, analisis dan konsep penampilan arsitektur, analisis dan konsep struktur, analisis dan konsep interior dan pengondisian ruang, analisis dan konsep utilitas.